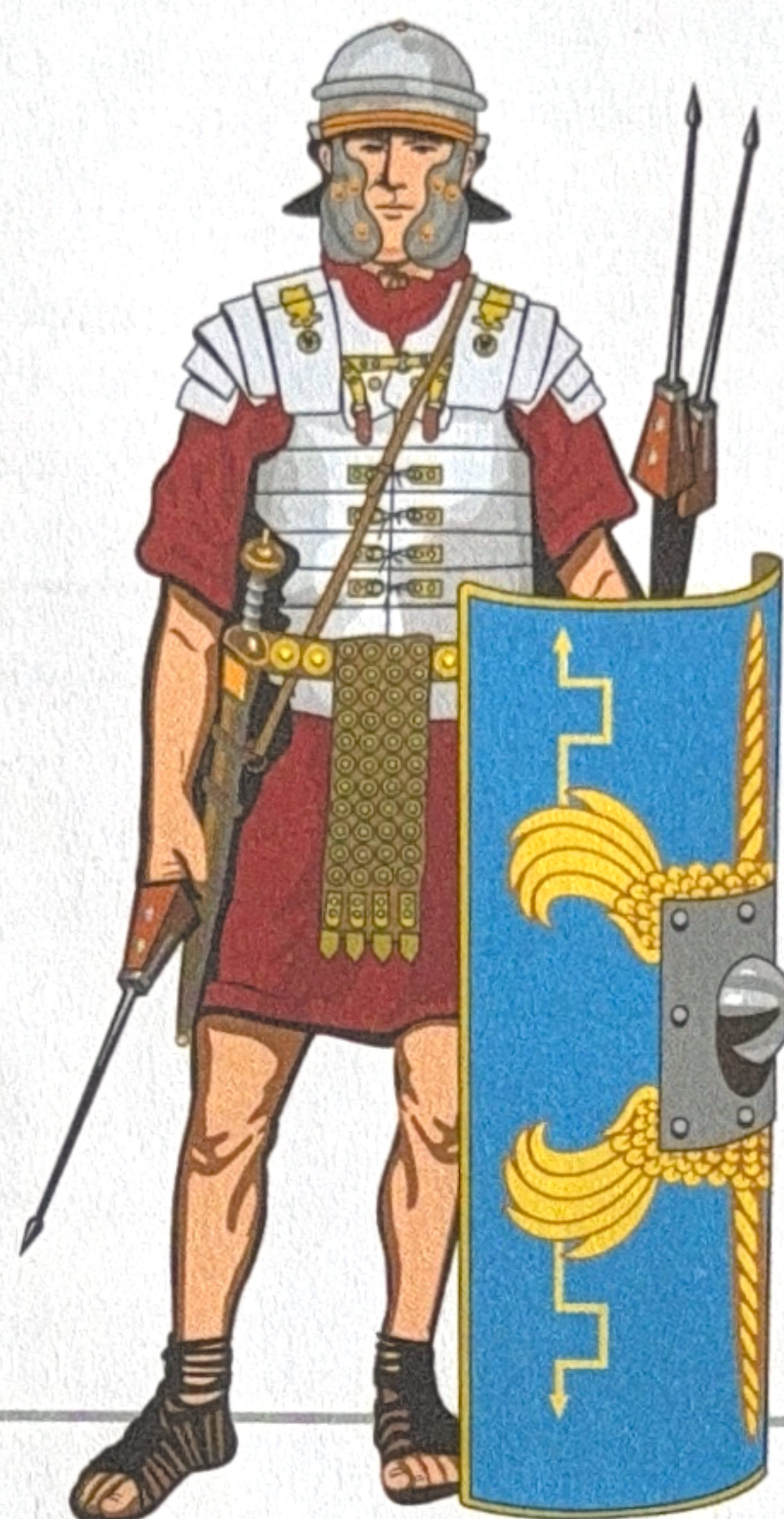
TIME OF CRISIS

LA CRISI DEL III SECOLO 235-284 DC

Un gioco di Wray Ferrell e Brad Johnson

By Rodger B. MacGowan ©2017

REGOLAMENTO

INDICE

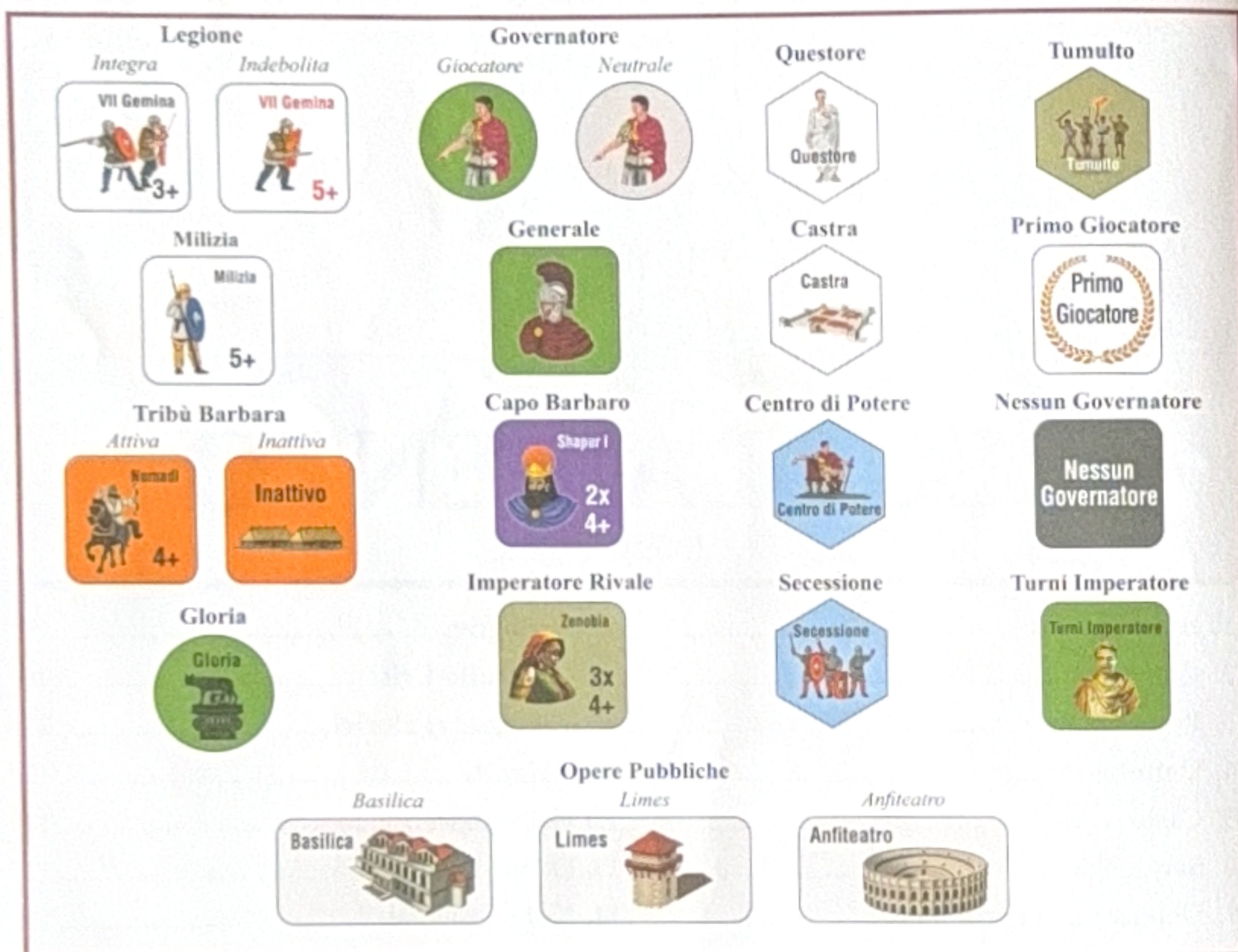
www. GMTGames.com

1. Introduzione

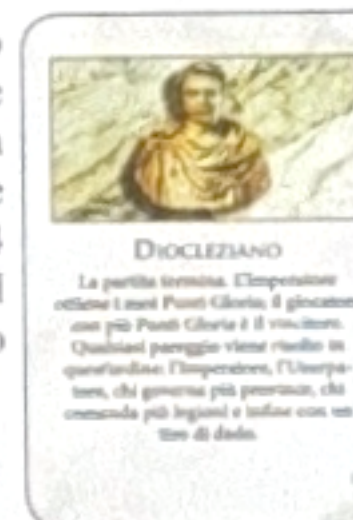
Time of Crisis è un gioco per 2-4 giocatori ambientato nell'Impero Romano del III secolo d.C. I giocatori rappresentano prestigiose famiglie che cercano di utilizzare l'influenza di cui godono per ingraziarsi il popolo e volgere gli eventi a proprio favore, assicurandosi che il nome della propria Famiglia resti nella Storia e non si perda tra le nebbie del tempo.

2. Componenti

- Un Tabellone
- 6 dadi a sei facce
- Il Regolamento
- 4 Plance Giocatore
- 4 fustelle, contenenti i seguenti segnalini:
  - 64 segnalini informativi (24 Centro di Potere/Secessione in 4 colori, 6 per colore; 17 Questore/Castra, 16 Tumulto, 6 Nessun Governatore; 1 Primo Giocatore)
  - 50 Barbari (10 segnalini per ciascuna delle 5 Tribù)
  - 36 Opere Pubbliche (12 segnalini per ciascuno dei tre tipi di Opera Pubblica)
  - 33 Legioni
  - 32 Governatori (segnalini tondi in 4 colori, 6 per colore, più 8 Neutrali di colore grigio)
  - 24 Generali (segnalini quadrati in 4 colori, 6 per colore)
  - 12 Milizie
  - 4 Turni Imperatore (1 per colore)
  - 4 Gloria (1 per colore)
  - 3 Imperatori Rivali
  - 3 Capi Barbari
- 120 carte: 105 Carte Influenza di colore rosso, giallo e blu (ciascun colore ha 12 carte di valore 1, 9 carte di valore 2, 8 carte di valore 3 e 6 carte di valore 4) e 15 Carte Evento
- 2 Tabelle Crisi per partite con 2 e 3 giocatori

Tutte le componenti del gioco sono limitate al numero di pezzi fornito.

3. Preparazione

3.1 Preparazione del gioco

- Piazza il tabellone al centro del tavolo
- Ciascun giocatore prende 20 segnalini di uno stesso colore (6 Governatori, 6 Generali, 6 Centro di Potere/Secessione, 1 Gloria, 1 Turni Imperatore) e una Plancia Giocatore.
- Piazza i segnalini Turni Imperatore e Gloria sullo spazio 0 del tracciato dei Punti e i segnalini Governatore e Generale a faccia in giù vicino alla tua Plancia Giocatore, in modo che il costo di ciascun segnalino sia visibile.
- Tieni i segnalini Centro di Potere/Secessione a fianco della tua Plancia Giocatore.
- Ciascun giocatore crea un suo mazzo di Carte Influenza costituito da 3 carte rosse di valore 1, 3 carte gialle di valore 1 e 3 carte blu di valore 1, e lo piazza a faccia in giù nello spazio Carte Disponibili della propria plancia. Tutte le carte di valore 1 non utilizzate vengono riposte nella scatola.
- Dividi per nome le rimanenti Carte Influenza e metti i mazzi così separati a faccia in su, di fianco al tabellone.
- Piazza i segnalini Opere Pubbliche (Anfiteatro, Basilica e Limes) accanto al tabellone a faccia in su, suddivise per tipologia.
- Piazza i segnalini Legione vicino al tabellone. I nomi sui segnalini Legione servono per dare un'ambientazione storica, ma non hanno alcun impatto sulle regole.
- Dividi i segnalini dei Barbari per Tribù e piazzali a faccia in su (Attivi) nei rispettivi territori d'origine sul tabellone.
- Piazza i segnalini rimanenti, inclusi i Capi Barbari, vicino al tabellone.
- Prendi la Carta Evento Diocleziano e mettila da parte; mescola le altre Carte Evento, poi mescola la carta Diocleziano con le prime 3 carte del mazzo Eventi e metti queste 4 carte in fondo al mazzo. Piazza il mazzo Eventi così formato accanto al tabellone, a faccia in giù.

3.2 Preparazione dei giocatori

- Scegliete a caso il primo giocatore e dategli il segnalino Primo Giocatore come promemoria.
- A partire dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore sceglie una provincia che non sia l'Italia.
- Ogni giocatore piazza il suo Governatore Iniziale sullo spazio 1 del tracciato Stabilità della provincia selezionata e il suo Generale Iniziale nella capitale della provincia scelta con una Legione Integra e una Milizia.
- Dopo che tutti i giocatori hanno scelto 1 provincia, piazza un Governatore Neutrale sul tracciato Stabilità di tutte le altre province sullo spazio 1, a eccezione dell'Italia, dove il Governatore Neutrale va sullo spazio 8 (rappresenta il numero di province governate dalla Fazione Neutrale).
- Ogni giocatore sceglie segretamente 5 carte iniziali dal suo mazzo di 9 Carte Influenza, lasciando le altre 4 a faccia in giù nello spazio Carte Disponibili. La partita inizia con il Primo Giocatore.

3.3 Modifiche per partite con 2 o 3 giocatori

Tre giocatori:

- Piazza un segnalino Nessun Governatore nelle province di Hispania, Africa e Aegyptus.
- Non piazzare un Governatore Neutrale in queste province.
- Usa la Tabella Crisi per 3 giocatori, anziché quella stampata sul tabellone.
- Riponi nella scatola tutti i segnalini Nomadi, non saranno necessari.
- La Stabilità iniziale dell'Italia è 6.

Due giocatori:

- Piazza un segnalino Nessun Governatore nelle province di Hispania, Britannia, Africa, Aegyptus, Syria e Galatia.
- Non piazzare un Governatore Neutrale in queste province.
- Usa la Tabella Crisi per 2 giocatori anziché quella stampata sul tabellone.
- Riponi nella scatola tutti i segnalini Nomadi e Sassanidi, non saranno necessari.
- La Stabilità iniziale dell'Italia è 4.

Le province contrassegnate dal segnalino Nessun Governatore vengono trattate come ogni altra provincia, con le seguenti eccezioni: i giocatori non possono sceglierle come loro provincia iniziale né selezionarle per l'azione Nomina un Governatore.

4. Definizioni

- **Adiacente:** Due regioni che condividono un confine. Sono adiacenti anche le province di Hispania e Africa e quelle di Thracia e Asia.
- **Esercito:** Tutti i Barbari di una stessa Tribù all'interno di una stessa regione; un Imperatore Rivale; un'unità di Milizia o un Generale e tutte le unità che lo accompagnano.

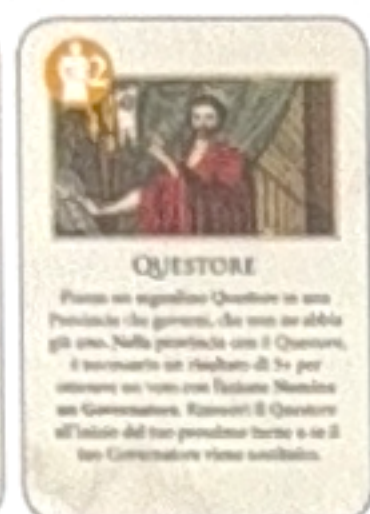
Nota: nei soli territori d'origine dei Barbari, i Barbari inattivi non fanno parte dell'Esercito e sono ignorati ai fini del combattimento.

- **Imperatore:** Il Governatore dell'Italia.
- **Nemico:** I segnalini Barbari che non fanno parte di un tuo Esercito; gli Imperatori Rivali; le unità controllate dagli altri giocatori.
- **Fazione Neutrale:** Tutti i Governatori Neutrali fanno capo alla "Fazione Neutrale".
- **Usurpatore:** Un giocatore che ha un segnalino Centro di Potere in una provincia che governa (12.0).
- **Province dell'Usurpatore:** Tutte le province che contengono un segnalino Centro di Potere o Secessione.
- **Regioni:** Le province, le aree di mare e i territori d'origine dei Barbari sono regioni.
- **Unità:** Un segnalino che rappresenta una forza militare (Legione, Milizia, Barbaro, Capo dei Barbari o Imperatore Rivale).

5. CARTE

Le carte che hai in mano rappresentano il capitale a tua disposizione per ingraziarti il popolo e sfruttare le circostanze a vantaggio della tua famiglia.

Militare

Politica

Civile

5.1 Punti Influenza

Tutte le azioni che esegui durante il gioco vengono pagate con i Punti Influenza. I Punti Influenza appartengono a una delle 3 sfere: Militare (rossa), Politica (blu) e Civile (gialla). Giocando una carta dalla mano ottieni un numero di Punti Influenza pari al valore della carta, nella sfera d'Influenza corrispondente al suo colore. Non sei obbligato a utilizzare tutti i Punti Influenza della carta prima di giocarne un'altra, ma i Punti inutilizzati sono persi alla fine del turno. Puoi tenere traccia dei Punti Influenza ancora inutilizzati servendoti delle facce di un dado piazzato sopra la carta.

5.2 Abilità

Se giochi una carta Influenza che descrive un'Abilità, puoi eseguirla in un qualsiasi momento del turno coerentemente con quanto indicato nel testo della carta. *Che tu esegua o meno l'Abilità, la carta genererà comunque i relativi Punti Influenza.*

5.3 Comprare/Eliminare carte

Ogni provincia sul tabellone ha Stabilità da 0 a 4 *(fa eccezione l'Italia che può variare da 0 a 8)*. Le province che governi forniscono Punti Governo pari alla loro Stabilità meno il numero di segnalini Tumulto presenti nella provincia (11.1). Per comprare nuove carte e/o eliminare carte sgradite si utilizzano i Punti Governo. Metti le carte acquistate nella tua Pila degli Scarti, mentre le carte eliminate vengono rimosse dal gioco. I Punti Governo ancora inutilizzati alla fine del tuo turno sono persi.

Puoi comprare una carta dalla riserva spendendo Punti Governo pari al costo della carta più il numero di carte che hai già comprato nel turno corrente. Il costo di una carta è pari a:

- Il suo valore, se inferiore o uguale al numero di province che attualmente governi;
- *Il doppio* del suo valore, se maggiore del numero di province che attualmente governi.

Puoi eliminare dal gioco una carta che si trova nel tuo mazzo degli scarti pagando 3 Punti Governo, indipendentemente dal valore della carta.

Esempio: Governi la Galatia con Stabilità 4, la Syria con Stabilità 3 e l'Asia con Stabilità 3. Hai 10 Punti Governo con cui puoi comprare/eliminare carte. Hai le seguenti opzioni:

- *Con 3 punti potresti comprare una carta di valore 3, poi con altri 3 punti una carta di valore 2 (2 punti per il valore della carta, più 1 punto perchè ne hai acquistata un'altra in precedenza) e infine comprare con 4 punti una carta di valore 2 (2 punti per il valore della carta, più 2 punti per le due carte comprate in precedenza);*
- *Con 3 punti potresti comprare una carta di valore 3, poi un'altra di valore 3 per 4 punti ed eliminare una carta dal tuo mazzo degli scarti con i 3 punti rimanenti;*
- *Con 9 punti potresti eliminare dal mazzo degli scarti 3 carte, perdendo il punto rimanente;*
- *Con 8 punti potresti comprare una carta di valore 4 (poiché il valore della carta supera il numero delle province che governi, il suo costo raddoppia) perdendo i 2 punti rimanenti.*

6. SEQUENZA DI GIOCO

Ciascun giocatore deve completare tutte le otto Fasi di Gioco prima che il turno passi al giocatore successivo in senso orario.

6.1 Ripristino

Rimuovi tutti i segnalini Questore dalle province che governi e tutti i segnalini Castra dai tuoi Eserciti.

6.2 Crisi

Lancia 2 dadi, sommane i risultati ed esegui l'azione corrispondente sulla Tabella Crisi (9.0).

6.3 Azioni

Gioca carte e spendi Punti Influenza per compiere una qualsiasi combinazione delle seguenti azioni nell'ordine che desideri (puoi compiere più volte la stessa azione se hai sufficienti Punti Influenza da spendere):

6.3.1 Azioni Militari

Recluta un Generale

Spendi Influenza Militare (rossa) pari al costo indicato sul retro del segnalino di uno dei tuoi Generali non ancora arruolati. Spostalo nello spazio Honestiores sulla tua Plancia Giocatore.

Aggiungi una Legione al tuo Esercito

Seleziona un Esercito che controlli (guidato da un Generale) in una provincia che governi: aggiungi una Legione Integra a quell'Esercito pagando Punti Influenza militare pari al numero di Legioni di cui sarà composto quell'Esercito dopo l'aggiunta.

Esempio: Aggiungere una seconda Legione a un Esercito costa 2 Punti Influenza Militare. Aggiungerne una terza a un Esercito da 2 ne costa 3.

Crea un Esercito

Spendi un Punto Influenza Militare per piazzare una Legione Integra guidata da un Generale proveniente dal tuo spazio Honestiores in una provincia che governi.

Addestra una Legione

Paga un Punto Influenza Militare per girare sul lato Integra una Legione Indebolita di un tuo Esercito.

Muovi un Esercito

- Paga un Punto Influenza Militare per muovere un tuo Esercito da una regione a una adiacente.
- Se muovi un Esercito in una provincia, piazzalo fuori dalla capitale della provincia.
- In ogni momento durante il tuo turno puoi spostare gratuitamente un tuo Esercito all'interno della capitale della provincia in cui si trova, se nella capitale non si trova già un altro Esercito.
- In ogni momento durante il tuo turno puoi spostare gratuitamente un tuo Esercito dalla capitale in cui si trova nella provincia circostante.

Nota:

- Non c'è limite alla distanza che un Esercito può percorrere con il suo movimento, se non il costo necessario a pagarlo.
- Non c'è limite al numero di Eserciti che possono trovarsi in una stessa provincia, ma solo un Esercito può occupare la capitale della provincia.
- Un Esercito non può mai distaccare o assorbire Legioni durante il movimento, né unirsi a un altro Esercito.
- Un Esercito non può mai terminare il turno in un'area di mare.
- Una Milizia non può mai muoversi assieme a un Esercito ma può far parte di un Esercito che si trovi nella capitale della provincia.

ESEMPIO: Il costo per il movimento dell'Esercito dall'Africa è pari a: 4 punti per muoversi in Britannia (freccia verde), 2 punti per muoversi in Italia (freccia blu), 3 punti per muoversi in Asia (freccia gialla) e 1 punto per muoversi in Egitto (freccia rossa).

Combatti

Spendi 1 Punto Influenza Militare per combattere (8.0) contro un Esercito che si trovi nella stessa provincia in cui si trova un tuo Esercito. Devi concludere la battaglia prima di iniziarne un'altra. Se un Esercito partecipa a una battaglia non può essere scelto per eseguire le azioni Muovi un Esercito o Combatti fino all'inizio della successiva Fase Azione del giocatore che controlla l'Esercito.

Seda i Tumulti

Spendi un Punto Influenza Militare per attivare un tuo Esercito in una provincia che governi. Sottrai un Punto Stabilità dalla provincia e rimuovi dalla stessa un numero di segnalini Tumulto pari al numero di unità presenti nell'Esercito attivato. Non equivale a un'azione Combatti, perciò non guadagni Gloria (8.2) e l'Esercito può ancora muoversi e combattere.

6.3.2 Azioni Politiche

Recluta un Governatore

Spendi Influenza Politica pari al costo, stampato sul retro del segnalino, di uno dei tuoi Governatori non ancora reclutati, poi piazza il Governatore nel tuo spazio Honestiores.

> ***Stabilità dell'Italia:** La Stabilità dell'Italia riflette il sostegno di cui gode l'Imperatore nel Senato. Il suo potere aumenta al crescere del sostegno del Senato e svanisce se lo perde. Quando un nuovo Imperatore sale al trono, la Stabilità dell'Italia è pari al numero di province che il nuovo Imperatore governa, Italia inclusa. Durante il suo regno, ogni volta che l'Imperatore riesce a compiere l'azione Nomina un Governatore, la Stabilità dell'Italia cresce di 1, mentre cala immediatamente di 1 ogni volta che deve rimuovere dalla mappa un Governatore. Inoltre la Stabilità dell'Italia può scendere a causa di Usurpatori, Eserciti nemici, Barbari e Imperatori Rivali (6.4).*

Nomina un Governatore

Se ottieni voti sufficienti, puoi sostituire il Governatore di una provincia con uno preso dal tuo spazio Honestiores. Non puoi sostituire il Governatore di una provincia in cui, in questo stesso turno, hai già eseguito l'azione Richiama un Governatore. Non puoi sostituire il Governatore di una provincia che contenga un segnalino Secessione o Centro di Potere. Il numero di voti richiesti è pari a:

- Il doppio della Stabilità della provincia;
- Ogni unità comandata dal giocatore che governa la provincia e che si trova nella capitale aggiunge un voto al numero richiesto;
- Ogni tua unità, se nella capitale della provincia, sottrae un voto al numero richiesto, fino a un minimo di 1.

Scegli una provincia e lancia un numero di dadi pari al totale di Punti Influenza Politica spesi, dichiarando quanti Punti Influenza intendi spendere prima di lanciare il/i dado/i. I risultati sono totalizzati come segue:

Per ogni **1**:	+1 voto solo se la provincia è governata dalla Fazione Neutrale
Per ogni **2 - 5**:	+1 voto
Per ogni **6**:	+1 voto e un dado bonus.

I dadi bonus guadagnati vengono lanciati seguendo la stessa procedura: ogni 6 ottenuto con un dado bonus ti fa lanciare un ulteriore dado. Non c'è limite al numero di dadi bonus che puoi ottenere in questo modo.

Se il numero richiesto di voti è sufficiente, segui questi passi:

- Rimuovi dalla provincia tutti i segnalini Tumulto e le Milizie eventualmente presenti nella capitale.
- Sostituisci il Governatore attuale con un Governatore preso dal tuo spazio Honestiores. Riponi l'ex Governatore nello spazio Honestiores del proprietario (o a fianco del tabellone, se Neutrale).
- Riduci di 1 il livello di Stabilità della tua nuova provincia, fino a un minimo di 1. *Eccezione:* se piazzi un Governatore in Italia, la Stabilità sarà pari al numero di province che governi attualmente, Italia inclusa.
- Aggiorna, se necessario, la Stabilità in Italia.

Durante il tuo turno, ciascuna provincia può essere bersaglio di una sola azione Nomina un Governatore.

Esempio: *Esegui in Hispania un'azione Nomina un Governatore. L'Hispania è governata da un altro giocatore e ha Stabilità 3. Tu comandi una Legione nella capitale dell'Hispania. Il numero di voti necessario è 5: il doppio della Stabilità della provincia (6, cioè due volte 3) meno 1 (a causa della tua Legione nella capitale). Giochi una Carta Influenza blu da 3 e una Carta Influenza blu da 1, che ti permettono di lanciare 4 dadi (1 per ogni Punto Influenza Politica). Lanci 6,6,2 e 1 per un totale di 3 voti; tuttavia i due 6 ti permettono di lanciare 2 dadi bonus che danno un 6 e un 1, fornendoti un altro voto (adesso hai 4 voti); poiché hai ottenuto un altro 6 hai un ulteriore dado bonus. Il nuovo lancio dà un 3, che porta il tuo totale a 5 voti, ma poiché il risultato non è un 6 i tuoi lanci terminano qui. Con 5 voti il tuo intento di sostituire il Governatore ha successo. Piazza un tuo Governatore sullo spazio 2 (la Stabilità della provincia cala di un punto per via del cambio di Governatore) e rimetti il Governatore precedente nello spazio Honestiores del suo proprietario.*

Richiama un Governatore

Paga 2 Punti Influenza Politica per spostare dal tabellone al tuo spazio Honestiores un tuo Governatore. Piazza un Governatore Neutrale nello spazio 1 del tracciato Stabilità della provincia vacante e se necessario aggiorna la Stabilità in Italia.

6.3.3 Azioni Civili

Incrementa la Stabilità

Per spostare il tuo Governatore in un successivo spazio di valore più alto sul tracciato Stabilità di una provincia che controlli, paga Punti Influenza Civile pari al valore dello spazio che andrai a occupare. L'azione non si può compiere in Italia.

Esempio: *Se la Stabilità della Syria è 2, ci vorrebbero 3 Punti Influenza Civile per spostare il Governatore dallo spazio 2 allo spazio 3.*

Recluta una Milizia

Paga 2 Punti Influenza Civile per piazzare una Milizia nella capitale di una provincia che governi, che non ne contenga già una e che sia libera da unità nemiche. La Milizia non può muoversi, ma può unirsi a un qualsiasi Esercito che controlli nella capitale. Una Milizia non guidata da un Generale è considerata un Esercito a tutti i fini del gioco, con a capo l'attuale Governatore della provincia. Se il Governatore viene sostituito la Milizia viene rimossa.

Organizza i Giochi

Paga 2 Punti Influenza Civile per rimuovere un Tumulto da una provincia che governi.

Costruisci un'Opera Pubblica

Paga 3 Punti Influenza Civile per costruire un'Opera Pubblica in una tua provincia che non ne abbia già una uguale. La provincia selezionata non può contenere Barbari Attivi, Tumulti o un Imperatore Rivale e nella sua capitale non possono essere presenti Eserciti agli ordini di altri giocatori. Ogni Opera Pubblica in una provincia incrementa la Gloria di chi la governa e fornisce un privilegio:

- **Anfiteatro:** Nella fase Fine del Turno non si aggiungono Tumulti nelle province che contengono un Anfiteatro.
- **Basilica:** Quando esegui l'azione Nomina un Governatore in Italia lancia un dado bonus per ogni tua provincia con una Basilica.
- **Limes:** I segnalini dei Barbari invasori che entrano in una provincia contenente un Limes e in tutte le successive province che si trovano lungo lo stesso percorso di invasione vengono capovolti sul lato Inattivo. I Barbari Inattivi non fanno diminuire la Stabilità ma si difendono se attaccati.

6.4 Verifica della Stabilità

Esegui i seguenti passi, in ordine:

- Riduci di 1 la Stabilità di tutte le province che governi che contengano almeno un Barbaro Attivo (non Foederatus), un Imperatore Rivale e/o un Esercito nemico nella capitale;
- Se sei Imperatore e sul tabellone è presente un Imperatore Rivale e/o un Usurpatore avversario, riduci la Stabilità in Italia di 1 (si cumula con il punto precedente).

- Rimuovi tutti i tuoi Governatori in province con Stabilità pari a zero o che si trovano in province in cui il numero di Tumulti eguaglia o supera la Stabilità. Riporta i Governatori nel tuo spazio Honestiores e piazza un Governatore Neutrale nello spazio 1 del tracciato Stabilità rimasto vuoto. Se piazzi un Governatore Neutrale in Italia, la Stabilità dell'Italia sarà pari al numero di province governate dalla Fazione Neutrale.
- Se sei ancora Imperatore, riduci di 1 la Stabilità dell'Italia per ogni Governatore che hai rimosso nel punto precedente. Se la Stabilità dell'Italia si riduce a zero sostituisci il tuo Imperatore con un Governatore Neutrale, come descritto nel punto precedente.

Esempio di Verifica della Stabilità: *All'inizio della Fase Verifica della Stabilità, il Verde governa quattro province ed è Imperatore in quanto Governatore d'Italia.*

Il giocatore Verde deve ridurre la Stabilità della Thracia da 1 a 0 per la presenza nella provincia di Barbari Attivi, per lo stesso motivo la Stabilità della Pannonia si riduce da 2 a 1. La perdita di Stabilità dovuta alla presenza di Barbari Attivi e a un Esercito nemico nella capitale della provincia non si cumula.

Il giocatore Verde deve ridurre la Stabilità in Italia da 4 a 3 per la presenza in Gallia dell'Imperatore Rivale Postumo.

Il Governatore della Thracia è sostituito da un Governatore Neutrale in quanto la Stabilità è pari a 0. Poiché il giocatore Verde ha dovuto rimuovere un Governatore, la Stabilità in Italia si riduce di 1, quindi scende a 2 al termine della fase di Verifica della Stabilità.

6.5 Espansione dell'Impero dell' Usurpatore

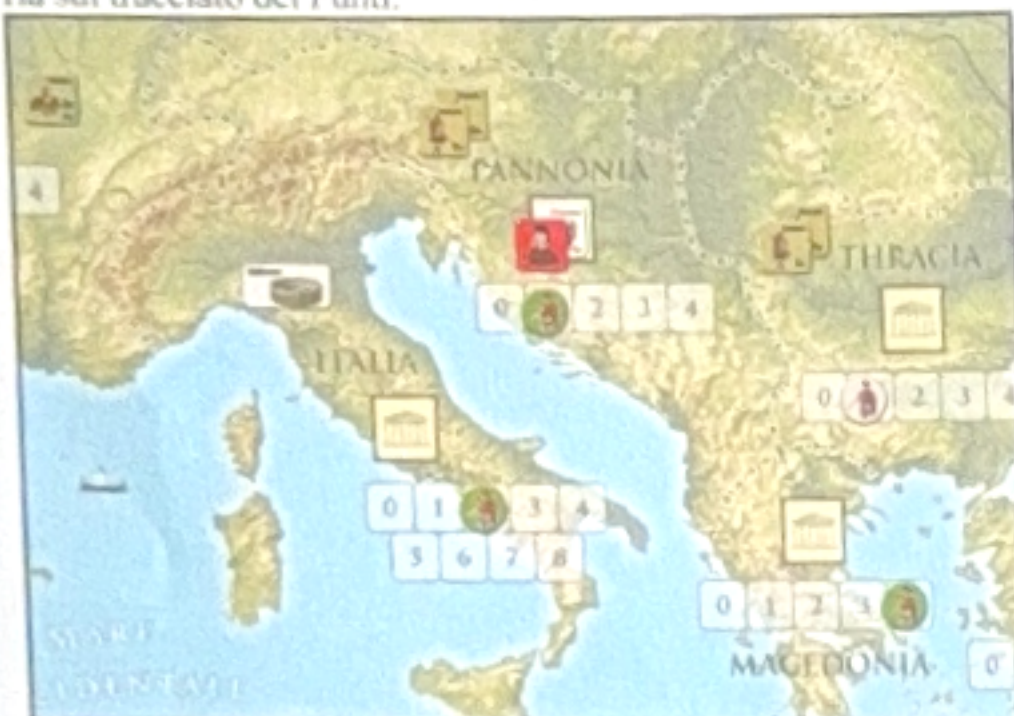
Se sei un Usurpatore, piazza un segnalino Secessione in ciascuna provincia che governi, eccetto l'Italia, se:

- Ha una Stabilità uguale o superiore a 3;
- Non è già in Secessione;
- È adiacente a una provincia che faceva già parte del tuo Impero di Usurpatore all'inizio di questa Fase.

6.6 Gloria

Esegui i seguenti passi, in ordine:

- Se sei un Usurpatore:
  - Ottieni un Punto Gloria per ogni provincia che governi che contenga un Centro di Potere o Secessione e che non contenga altri Usurpatori.
- Se sei l'Imperatore:
  - Rimuovi i segnalini Secessione e Centro di Potere dalle province che governi, dal momento che ormai sei il legittimo Imperatore.
  - Ottieni Punti Gloria pari alla Stabilità dell'Italia meno il numero di province controllate dall'Usurpatore. Considera come zero un eventuale numero negativo.
  - Se non ci sono Usurpatori o Imperatori Rivali, fai avanzare il tuo segnalino Turni Imperatore di uno spazio sul tracciato del punteggio.
- Ottieni un Punto Gloria per ogni provincia che governi.
- Ottieni un Punto Gloria per ogni Opera Pubblica presente nelle province che governi.

Quando ottieni Punti Gloria sposta in avanti il tuo segnalino Gloria sul tracciato dei Punti.

***Esempio Punti Gloria:** Continuando a descrivere il turno del giocatore Verde, all'inizio della Fase Gloria controlla 3 province ed è Imperatore, poiché Governatore d'Italia. In questo turno ottiene 6 Punti Gloria: 2, in quanto Imperatore, per il livello di Stabilità dell'Italia; 3 per le tre province che governa; 1 perché in Italia si trova un Anfiteatro. Il suo segnalino Turni Imperatore non avanza perché è presente Postumo, Imperatore Rivale.*

6.7 Compra/Elimina carte

Metti tutte le carte che hai giocato nella tua Pila degli Scarti, poi puoi scartare un qualsiasi numero di carte dalla mano. Infine, puoi spendere i Punti Governo generati dalle province che governi per comprare/eliminare carte (5.3). Puoi esaminare il mazzo delle Carte Disponibili e la Pila degli Scarti per meglio decidere quali carte comprare.

6.8 Fine del Turno

Esegui i seguenti passi, in ordine:

- Aggiungi un segnalino Tumulto in ciascuna provincia che governi che contenga già almeno un Tumulto e nella quale non ci sia un Anfiteatro;
- Gira i segnalini di tutti i Barbari Inattivi presenti nelle province che governi, rendendoli Attivi;
- Scegli segretamente, dal tuo mazzo delle Carte Disponibili, il numero di carte necessario per averne in mano 5. Se durante la scelta delle carte il mazzo termina, metti la tua Pila degli Scarti a faccia in giù nello spazio Carte Disponibili e continua a scegliere. Dopo aver reintegrato la tua mano di carte, il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

Variante: Per velocizzare il gioco, il giocatore successivo può iniziare il suo turno quando il giocatore attivo sta eseguendo la Fase Compra/Elimina carte. Questo darà ai giocatori cognizione dei successivi lanci di dadi sulla Tabella Crisi mentre sono intenti ad acquistare o rimuovere carte, ma l'impatto sul gioco sarà minimo dal momento che tutti i giocatori otterranno lo stesso beneficio.

7. DETERMINARE IL VINCITORE

7.1 Fine della partita

Quando un giocatore, al termine del suo turno, ha totalizzato 60 o più Punti Gloria ed è Imperatore, inizia l'ultimo turno. Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno svolto lo stesso numero di turni. Se invece viene pescata la carta Evento Diocleziano, la partita termina immediatamente.

A questo punto, i giocatori ricevono Punti Gloria bonus in base al numero di turni in cui sono stati Imperatori incontrastati, come indicato sul tracciato punteggio dai segnalini Turni Imperatore. Il giocatore che ha accumulato più Turni Imperatore riceve il bonus del primo classificato; il secondo giocatore riceve il secondo bonus e così via. Per ricevere il bonus un giocatore deve essere stato Imperatore incontrastato per almeno un turno.

- 1° posto – 10 Punti Gloria
- 2° posto – 6 Punti Gloria
- 3° posto – 3 Punti Gloria
- 4° posto – 0 Punti Gloria

I giocatori a pari merito ricevono lo stesso bonus.

***Esempio:** Il Verde e il Rosso sono rimasti per 5 turni a testa Imperatori incontrastati, il Giallo per 3 turni, mentre il Blu non lo è mai stato. Sia il Verde che il Rosso ricevono 10 Punti Gloria, il Giallo riceve 3 Punti Gloria e il Blu nessun punto.*

Il vincitore è il giocatore che ha conquistato più Gloria. I pareggi si risolvono nel seguente ordine:

1) Attuale Imperatore
2) Attuale Usurpatore
3) Giocatore che governa il maggior numero di province
4) Giocatore che comanda il maggior numero di Legioni
5) Chi ottiene il risultato più alto lanciando un dado

7.2 Partita abbreviata

Se volete giocare una partita più breve, riducete da 60 a 40 i Punti Gloria necessari per attivare la condizione di fine partita.

Raccomandiamo questa opzione per le prime partite, in modo da poter acquisire familiarità con le meccaniche del gioco.

8. BATTAGLIE

8.1 Procedura

- Ciascuna unità in battaglia lancia da uno a tre dadi secondo il seguento criterio:

Legioni, Milizia e Barbari:	1 dado
Capo Barbaro:	2 dadi
Imperatore Rivale:	3 dadi

- Per colpire gli avversari ogni unità deve ottenere:

Legione Integra:	Colpisce con 3+
Barbaro, Capo Barbaro, Imperatore Rivale:	Colpisce con 4+
Legione Indebolita, Milizia:	Colpisce con 5+

- Come nell'azione Nomina un Governatore (6.3.2), ciascun risultato di 6 procura un dado bonus. Un lancio di 6 con un dado bonus fornisce un ulteriore dado e non c'è limite al numero di dadi che si possono guadagnare in questo modo.
- I contendenti lanciano i dadi e applicano i colpi simultaneamente.
- Ciascun colpo subito fa girare un segnalino Legione Integra sul lato Indebolita o elimina un Barbaro, Capo Barbaro, Imperatore Rivale, Milizia o Legione Indebolita.
- I giocatori scelgono liberamente come distribuire i colpi inflitti ai Barbari, ma devono assorbire i colpi subiti seguendo il seguente ordine: prima Milizia, poi Barbari (Foederati) e infine Legioni.
  - Legioni e Milizie eliminate tornano nella riserva e possono essere nuovamente arruolate.
  - Se tutte le unità di un Esercito romano vengono eliminate, il Generale torna nello spazio Honestiores del proprietario.
  - I Barbari eliminati tornano nel loro territorio d'origine, con il segnalino girato sul lato Inattivo.
  - I Capi Barbari eliminati sono rimossi dal gioco.

8.2 Determinare il vincitore della battaglia

Chi ha inflitto più colpi vince la battaglia (in caso di parità vince il difensore). Se un contendente viene completamente eliminato, l'altro vince indipendentemente dal numero dei colpi inflitti. Se entrambi vengono completamente eliminati, non c'è vincitore.

Il vincitore ottiene 2 Punti Gloria; chi sconfigge Tribù Barbare ottiene 1 ulteriore Punto Gloria per ogni Barbaro eliminato.

8.3 Ritirata

Gli Eserciti Romani sconfitti non si ritirano a meno che non stiano difendendo una capitale, nel qual caso devono immediatamente spostarsi dalla capitale nella rispettiva provincia. Unità superstiti di un Esercito Barbaro sconfitto vengono piazzate nel loro territorio d'origine, sul lato Attivo.

***Esempio di battaglia:** Nel suo turno il Rosso gioca una carta Influenza Militare di valore 3 "Manovra sul Fianco" e utilizza un Punto Influenza Militare per eseguire l'azione Combatti, attaccando il Verde. Il Rosso lancia 3 dadi (uno per Legione), il Verde risponde con 3 dadi (1 per Legione più 1 per la Milizia). Prima di lanciare i dadi, il Rosso dichiara l'Abilità "Manovra sul Fianco" per poter ripetere, se necessario, il lancio dei dadi. Il Rosso colpisce 3 volte lanciando 5,3,3 (le Legioni Integre colpiscono con 3 o più) ma la presenza dei Castra riduce di 1 i colpi, portandoli a 2. Il Verde lancia un 2 con la sua Legione Integra, fallendo; un 5 con la Legione Indebolita, che infligge 1 colpo (Legioni Indebolite colpiscono con 5 o più); un 4 con la Milizia, che fallisce (la Milizia colpisce con 5 o più) e in totale infligge 1 colpo. Avendo vinto la battaglia per 2 colpi a 1, il Rosso decide di non usare la possibilità di un secondo lancio offertagli da "Manovra sul Fianco". Il Verde deve rimuovere innanzitutto la Milizia, che subisce il primo colpo, mentre decide che a subire il secondo colpo sarà la Legione Indebolita, che viene anch'essa rimossa. Poiché ha perso la battaglia, il Verde deve ritirarsi dalla capitale nella provincia e rimuovere i Castra. Il Rosso gira sul lato Indebolita una delle sue Legioni per assorbire il colpo subito e sceglie di spostare l'Esercito nella capitale della provincia.*

Continuando il turno, il Rosso spende 1 Punto Influenza Militare fornito dalla carta giocata per eseguire l'azione Addestra una Legione, rendendo di nuovo Integra la Legione precedentemente Indebolita e rinunciando a spendere il Punto Influenza Militare rimanente.

8.4 Avanzare

Dopo una ritirata, un Esercito Romano vittorioso può scegliere di occupare la capitale della provincia in cui si è svolto lo scontro, se lo spazio è libero.

9. Controllo Crisi

Lancia i dadi bianco e nero, somma i risultati e consulta la Tabella Crisi corrispondente al numero dei giocatori. I possibili effetti sono:

Ira Deorum

In tutti i territori d'origine gira un Barbaro Inattivo sul suo lato Attivo senza eseguire un'Invasione.

Evento

Pesca la prima carta dal mazzo Eventi e seguine le istruzioni. Nel caso di Eventi duraturi, è utile piazzare la carta sul tabellone come promemoria.

Pax Deorum

Tutti i giocatori scelgono segretamente e tengono in mano una delle loro Carte Disponibili.

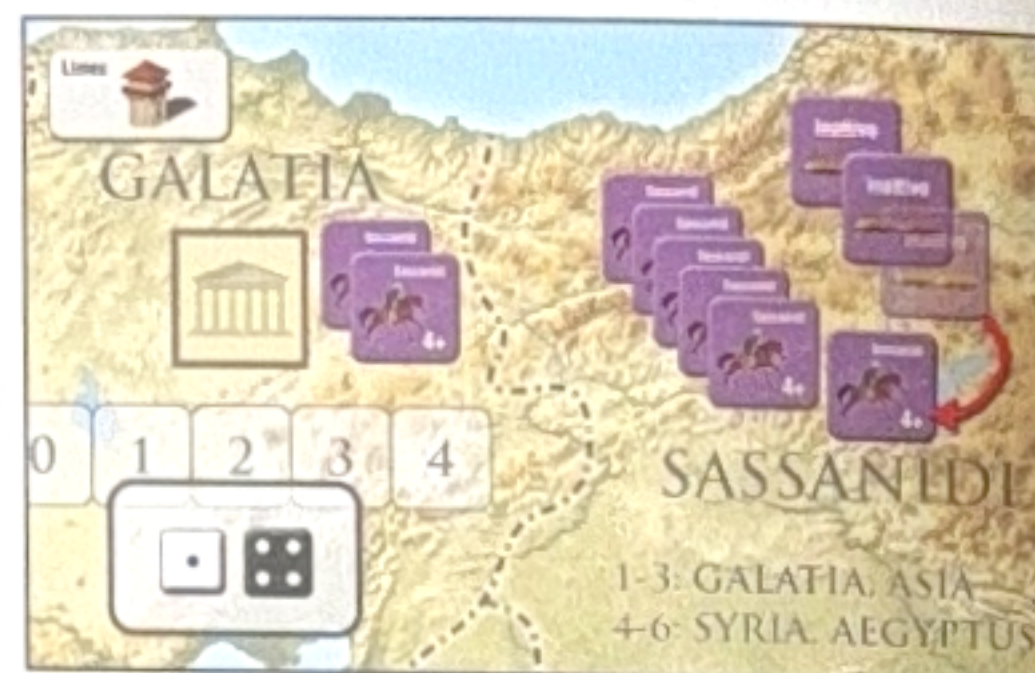
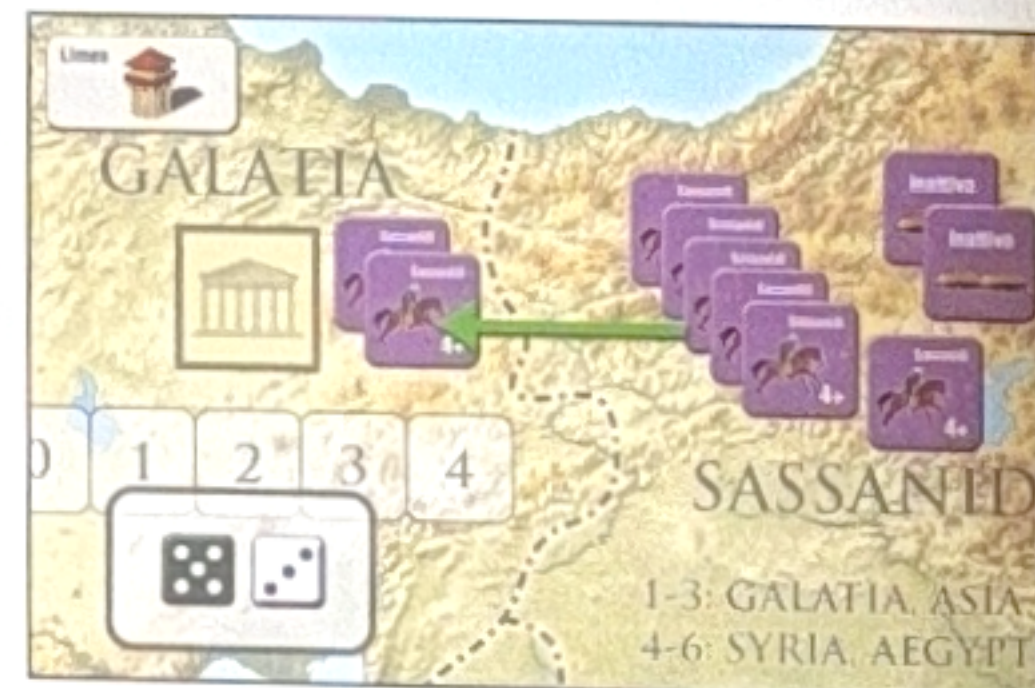
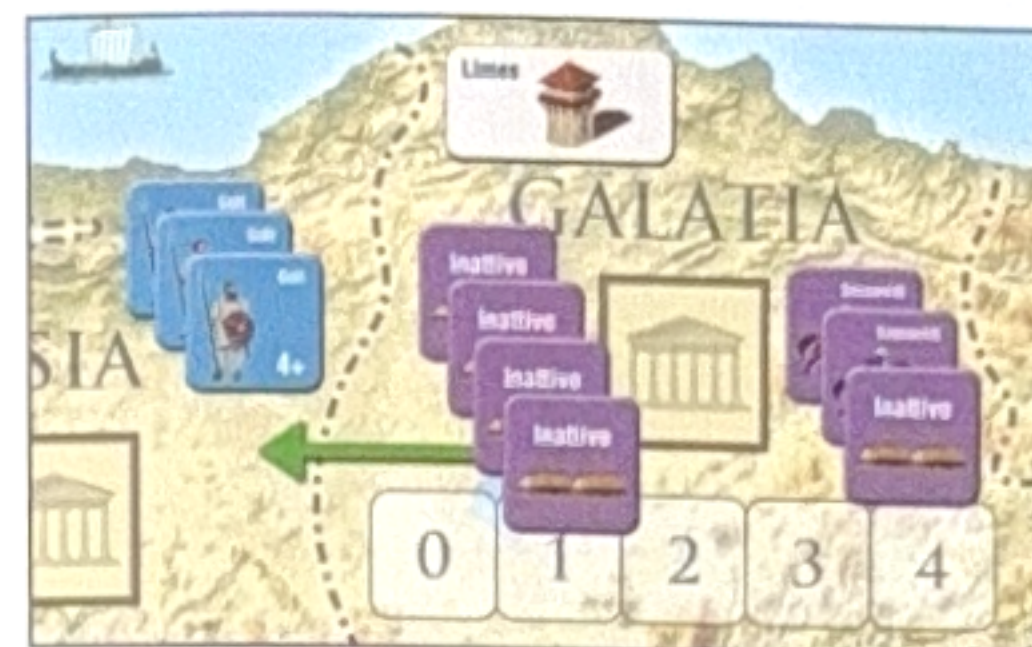
Franchi, Alemanni, Goti, Sassanidi e Nomadi

Esegui i seguenti passi in ordine:

- Nel territorio d'origine della Tribù indicata, gira un segnalino Barbaro Inattivo sul lato Attivo
- Lancia nuovamente i dadi bianco e nero
- Se il valore del dado nero è inferiore o uguale al numero di Barbari Attivi nel territorio d'origine della Tribù, un numero di Barbari Attivi pari al valore del dado nero esegue un'Invasione.

Invasione:

- Il valore del dado bianco determina il Percorso dell'Invasione, come indicato sul tabellone.
- Muovi i Barbari, cominciando dal loro Capo, dal territorio d'origine alla prima provincia elencata, fino a che nella provincia non ci siano tre segnalini Barbari.
- Se sono rimasti altri Barbari da spostare, ripeti il punto precedente per ogni successiva provincia elencata nel Percorso dell'Invasione e continua così finché non finiscono i Barbari da spostare o fino all'ultima provincia elencata.
- Se dopo l'ultima provincia restano dei Barbari da spostare, riportali nel territorio d'origine sul loro lato Attivo.
- I Barbari non compiono mai l'azione Combatti e Tribù diverse coesistono pacificamente nella stessa provincia.

Esempio di Invasione: L'Asia contiene 3 Goti, la Galatia 2 Sassanidi e nel loro territorio d'origine si trovano 5 Sassanidi Attivi e 3 Inattivi.

Si lanciano i dadi e la loro somma indica "Sassanidi" sulla Tabella Crisi. Nel loro territorio d'origine una unità Sassanide Inattiva viene voltata sul lato Attivo, portando a 6 il totale dei Sassanidi Attivi nella regione.

Si lanciano nuovamente i dadi: il nero è un 5 e il bianco un 3. Poiché 5 è inferiore al numero di Sassanidi Attivi, 5 Sassanidi (pari al valore del dado nero) compiono un'invasione, seguendo il percorso corrispondente al valore del dado bianco: prima in Galatia e poi in Asia. Tuttavia, quando in Galatia si imbattono nel Limes, gli invasori Sassanidi vengono girati sul lato Inattivo.

Un solo Sassanide è spostato in Galatia portando al limite di 3 i Sassanidi nella provincia. I Barbari rimanenti si spostano nella provincia successiva indicata dal Percorso: l'Asia.

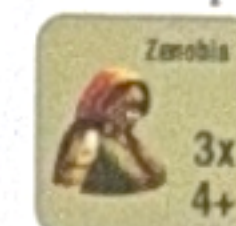
Poiché non ci sono Sassanidi in Asia e la presenza dei Goti non influisce su di loro, 3 Sassanidi vengono piazzati in Asia. Compiuto l'intero Percorso dell'Invasione, l'ultimo Sassanide invasore torna nel territorio d'origine sul lato Attivo, insieme al Sassanide Attivo già presente che non aveva effettuato l'invasione.

10. Personaggi Storici

10.1 Capi Barbari

Le Carte Evento mettono in gioco tre Capi Barbari, ciascuno dei quali lancia 2 dadi in battaglia, è eliminato se subisce un colpo e ha una abilità particolare descritta nel testo della carta che lo mette in gioco. Se in seguito a una tua vittoria in battaglia elimini un Capo Barbaro, puoi immediatamente eseguire **UNA** delle seguenti azioni gratuite:

- Incrementa di uno la Stabilità nella provincia dove hai eliminato il Capo Barbaro, OPPURE
- Nella Fase Compra/Elimina carte del turno corrente, puoi comprare la prima carta Militare con una riduzione del costo di 2 Punti. Se scegli quest'ultima opzione, gira il segnalino Capo Barbaro e piazzalo come promemoria nella tua area di gioco.

10.2 Imperatori Rivali

Le Carte Evento introducono tre Imperatori Rivali, ciascuno dei quali lancia 3 dadi in battaglia ed è eliminato se subisce un colpo. Se in seguito a una tua vittoria in battaglia elimini un Imperatore Rivale, puoi immediatamente eseguire **UNA** delle seguenti azioni gratuite:

- Incrementa di uno la Stabilità nella provincia dove hai eliminato l'Imperatore Rivale, OPPURE
- Nella Fase Compra/Elimina carte del turno corrente, puoi comprare la prima carta Politica con una riduzione del costo di 2 Punti. Se scegli quest'ultima opzione, gira il segnalino Imperatore Rivale e piazzalo come promemoria nella tua area di gioco.

Gli Imperatori Rivali riducono la Stabilità in Italia durante la Fase di Verifica della Stabilità (6.4.), come anche nella provincia in cui si trovano. Non compiono mai l'azione Combatti e coesistono pacificamente con i Barbari in una stessa provincia.

11. Tumulti

I segnalini Tumulto rappresentano sommosse e instabilità nella capitale di una provincia.

Nota: Un Tumulto capovolto diventa un Tumulto x2 che equivale a due Tumulti singoli. Questo serve a gestire agevolmente più Tumulti nella stessa provincia. Si possono scambiare in ogni momento con due segnalini singoli e viceversa.

11.1 Conseguenze dei Tumulti

- Nella Fase Verifica della Stabilità (6.4), se in una provincia il numero di segnalini Tumulto eguaglia o supera la sua Stabilità, il Governatore è rimpiazzato da un Governatore Neutrale con Stabilità 1.
- Il numero di Punti Governo generati da una provincia è ridotto di un valore pari al numero di segnalini Tumulto presenti nella provincia (5.3).
- Nella Fase Fine del Turno (6.8), si aggiunge un Tumulto a quelli già presenti in ogni provincia che governi in cui non ci sia un Anfiteatro.

Esempio: Governi la Galatia con Stabilità di 4 ma con 2 segnalini Tumulto e l'Asia con Stabilità 3. Disponi quindi di 5 Punti Governo con cui comprare/eliminare carte: 7 Punti Stabilità complessivi meno i 2 Tumulti. Nella Fase Fine del Turno un terzo Tumulto si andrà ad aggiungere ai 2 in Galatia.

11.2 Sedare i Tumulti

I segnalini Tumulto si rimuovono così:

- Il proprietario di un Esercito può rimuovere Tumulti in una provincia che governa, in numero pari alle unità di cui è composto l'Esercito, con l'azione Seda i Tumulti.

- Il Governatore di una provincia può compiere l'azione Organizza i Giochi per rimuovere un Tumulto.
- Quando il Governatore di una provincia viene sostituito tutti i segnalini Tumulto vengono rimossi.

12. USURPATORE

12.1 Nascita di un Usurpatore

Con l'Abilità "Usurpatore", diventi sovrano di un Impero Personale. Le province di Gallia e Britannia sono considerate adiacenti ai fini della creazione e dell'espansione di un impero. L'Italia non può mai far parte di un Impero Personale.

Quando giochi l'Abilità devi scegliere la capitale dell'Impero piazzando un segnalino Centro di Potere nella provincia scelta, come indicato nel testo dell'Abilità sulla Carta Influenza. Piazza inoltre un segnalino Secessione in ogni provincia del tuo impero.

Le province dell'Usurpatore, contraddistinte da segnalini Centro di Potere o Secessione, sono immuni all'azione Nomina un Governatore e riducono la Stabilità dell'Italia durante la Fase Verifica della Stabilità (6.4). Se sei un Usurpatore le province da te governate con Stabilità 3 adiacenti a una qualsiasi provincia del tuo Impero Personale lasciano automaticamente l'Impero Romano per unirsi al tuo nella Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore.(6.5).

Se sei un Usurpatore, nella Fase Gloria (6.6) guadagni Punti Gloria aggiuntivi.

12.2 Occupazione della capitale di provincia di un Usurpatore

Se durante il tuo turno comandi un Esercito nella capitale di una provincia che non governi contenente un segnalino Secessione, rimuovi la Secessione e riporta il Governatore della provincia nello spazio Honestiores del proprietario. Puoi quindi piazzare gratuitamente un Governatore preso dal tuo spazio Honestiores nello spazio 1 del tracciato di Stabilità della provincia. Se non puoi piazzare un Governatore o decidi di non farlo, piazza al suo posto un Governatore Neutrale. Se durante il tuo turno controlli un Esercito che è nella capitale di una provincia che non governi contenente un segnalino Centro di Potere, la procedura è la stessa con l'eccezione che dopo aver piazzato il tuo Governatore, o il Governatore Neutrale, devi rimuovere tutti i segnalini Secessione di quel giocatore dal tabellone, ma non i suoi segnalini Governatore.

13. ESEMPIO DI GIOCO

Preparazione dei giocatori: *Luca (Verde) è il primo giocatore e sceglie l'Aegyptus come provincia iniziale. Stefano (Blu) sceglie l'Hispania, Lorenzo (Giallo) sceglie la Pannonia e Giuseppe (Rosso) sceglie l'Asia. In ogni provincia non selezionata viene messo un Governatore Neutrale. La Stabilità dell'Italia è 8 in quanto la Fazione Neutrale Governa 8 province. Dopo che ogni giocatore ha scelto 5 carte come mano iniziale, la partita può iniziare.*

Tabellone alla fine del Turno 1.

Giocatore Verde Turno 1

Fase Ripristino

Nulla da rimuovere.

Fase Crisi

Il risultato dei dadi è 3, che sulla Tabella Crisi corrisponde alla voce Sassanidi. Un Sassanide viene dunque capovolto sul lato Attivo. Nuovo lancio di dadi: 5 e 5, nessuna invasione.

Fase Azioni

Luca recluta il Governatore che costa 1 con una carta Blu da 1 e lo piazza nel suo spazio Honestiores; poi gioca due carte Influenza blu da 1 per lanciare 2 dadi con l'obiettivo di Nominare un Governatore in Africa. Essendo l'Africa governata dalla Fazione Neutrale, non c'è bisogno di lanciare i dadi poiché un risultato di 1 è sufficiente a ottenere un voto e con una Stabilità di 1 e nessuna unità nella Capitale, 2 voti sono sufficienti. Il Governatore Neutrale è sostituito con quello proveniente dallo spazio Honestiores di Luca e la Stabilità in Italia scende da 8 a 7. L'azione non è piaciuta a Stefano, che considerava l'Africa una sua sfera d'influenza, preoccupato da una possibile rappresaglia. Luca gioca una carta rossa da 1 per reclutare il suo Generale di costo 1 e un'altra carta rossa da 1 per creare un nuovo Esercito, con una Legione, proprio in Africa.

Fase Verifica della Stabilità

Nessuna riduzione della Stabilità.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore

Non applicabile.

Fase Gloria

Luca guadagna 2 Punti Gloria in quanto governa 2 province.

Fase Compra/Elimina Carte

Luca ha 2 Punti Governo con cui comprare/eliminare carte grazie al governo di Aegyptus e Africa; compra una carta Influenza da 2 blu (Tributo), che pagherà 2 Punti, in quanto il valore della carta non supera il numero delle province che governa e la piazza nella sua Pila degli Scarti.

Fase Fine del Turno

Non ci sono segnalini Tumulto da aggiungere, né Barbari da capovolgere. Luca reintegra la sua mano a 5 carte..

Giocatore Blu Turno 1

Fase Ripristino

Nulla da rimuovere.

Fase Crisi
Il risultato dei dadi dà 10, che sulla Tabella Crisi corrisponde alla voce Franchi.Un Franco viene dunque capovolto sul lato Attivo. Nuovo lancio di dadi: 5,2. Nessuna invasione.

Fase Azioni
Stefano gioca una Carta Influenza blu da 1 per reclutare il suo Governatore di costo 1. Gioca poi due carte blu da 1 per lanciare 2 dadi e tentare l'azione "Nomina un Governatore" in Gallia. Il Governatore Neutrale viene rimosso (riducendo la Stabilità dell'Italia da 7 a 6) e rimpiazzato dal Governatore di Stefano. Gioca infine due Carte Influenza gialle da 1 per aumentare la Stabilità della Hispania da 1 a 2.

Fase Verifica della Stabilità
Nessuna riduzione della Stabilità.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore
Non applicabile.

Fase Gloria
Stefano guadagna 2 Punti Gloria in quanto governa 2 province.

Fase Compra/Elimina Carte
Stefano ha tre Punti Governo (uno dalla Gallia, due dall'Hispania) per comprare/eliminare carte. Compra una Carta Influenza rossa da 1 (Castra) pagandola 2. Mette poi la carta nella sua Pila degli Scarti. Il Punto rimanente viene perso.

Fase Fine del Turno
Nessun Tumulto da aggiungere né Barbari da girare. Stefano riporta la sua mano a 5 carte.

Giocatore Giallo Turno 1

Fase Ripristino
Nulla da rimuovere.

Fase Crisi
Il risultato dei dadi è 5, che corrisponde ai Sassanidi sulla Tabella Crisi. Viene girato un secondo Sassanide sul suo lato Attivo e si lanciano nuovamente i dadi: 1,3. Un Sassanide invade (dato che il dado nero è un 1) e si muove in Galatia (perchè il dado bianco è un 3).

Fase Azioni
Lorenzo gioca una carta Influenza blu da 1 per reclutare il suo Governatore di costo 1. Dopo qualche discussione con Giuseppe sulle rispettive sfere d'influenza, gioca 2 carte blu da 1 per lanciare 2 dadi, con l'obiettivo di Nominare un Governatore in Thracia. Il Governatore Neutrale viene rimpiazzato con quello di Lorenzo e la Stabilità in Italia scende da 6 a 5. Lorenzo gioca infine 2 carte gialle da 2 per aumentare la Stabilità della Thracia da 1 a 2.

Fase Verifica della Stabilità
Nessuna riduzione della Stabilità.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore
Non applicabile.

Fase Gloria
Lorenzo ottiene 2 Punti Gloria in quanto governa 2 province.

Fase Compra/Elimina Carte
Lorenzo ha 3 Punti Governo con cui comprare/eliminare carte grazie al governo di Pannonia (1 Punto) e Thracia (2 Punti); compra una carta Influenza rossa da 2 (Castra) e la piazza nella sua Pila degli Scarti, rinunciando all'ultimo Punto Governo.

Fase Fine del Turno
Nessun Tumulto da aggiungere né Barbari da girare. Lorenzo riporta la sua mano a 5 carte.

Giocatore Rosso turno 1

Fase Ripristino
Nulla da rimuovere.

Fase Crisi
Il lancio dei dadi dà 8, che corrisponde alla voce Alemanni. Un Alemanno è voltato sul lato Attivo e si lanciano di nuovo i dadi: 4 e 6, non c'è invasione.

Fase Azioni
Giuseppe gioca una carta Influenza blu da 1 per reclutare il Governatore con costo 1, poi gioca due carte Influenza blu da 1 per lanciare 2 dadi con l'azione Nomina un Governatore in Syria. Il Governatore Neutrale è sostituito con quello di Giuseppe mentre la Stabilità in Italia scende da 5 a 4. Giuseppe gioca poi due carte Influenza gialle da 1 per incrementare la Stabilità della Syria da 1 a 2.

Fase Verifica della Stabilità
Nessuna riduzione della Stabilità.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore
Non applicabile.

Fase Gloria
Giuseppe ottiene 2 Punti Gloria in quanto governa 2 province.

Fase Compra/Elimina Carte
Giuseppe ha 3 Punti Governo con cui comprare/eliminare carte grazie al governo di Asia (1 Punto) e Syria (2 Punti); compra una Carta Influenza blu da 2 (Tributo) pagandola 2 e la piazza nella Pila degli Scarti, rinunciando all'ultimo Punto Governo.

Fase Fine del Turno
Nessun Tumulto da aggiungere né Barbari da girare. Giuseppe riporta la sua mano a 5 carte.

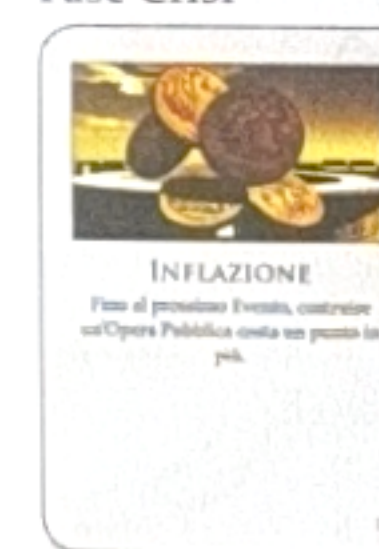
Come mostrato, i primi turni di una partita sono generalmente piuttosto semplici in quanto i giocatori sono inizialmente impegnati a espandere il loro dominio sul tabellone il più velocemente possibile per avviare quel meccanismo che gli permetta di comprare carte; ma le scelte iniziali dei giocatori sulle province da Governare e sull'atteggiamento da assumere - aggressivo o difensivo - combinate con gli esiti delle Crisi, creeranno presto asimmetrie. Come vedremo, la scelta di nuove carte aumenterà le possibili opzioni dei giocatori e sorgeranno i primi conflitti.

Tabellone alla fine del Turno 5. Lorenzo è appena diventato Imperatore e gli Dei sono stati benevoli con il suo regno grazie a "Buoni Auspici". Tuttavia, da Oriente soffiano venti di guerra con la comparsa di Ardashir nel territorio d'origine dei Sassanidi, mentre gli altri giocatori tramano per rovesciare il suo Impero.

Giocatore Verde Turno 6

Fase Ripristino
Nulla da rimuovere.

Fase Crisi

Il risultato è 7, che corrisponde alla pesca di un Evento. La prima carta del mazzo Eventi è "Inflazione" che rimpiazza "Buoni Auspici". Volubile è il favore degli Dei...

Fase Azioni
Luca gioca una carta rossa da 3 ("Manovra sul Fianco"). Spende 1 Punto Influenza Militare per muovere il suo Esercito dalla Macedonia alla Thracia e 1 Punto Influenza per attaccare l'Esercito di Lorenzo nella capitale. Prima di lanciare i dadi, Luca decide di usare l'Abilità "Manovra sul Fianco" che gli concede, se necessario, di ripetere il tiro. Luca ottiene 1,1,2 (nessun successo), mentre Lorenzo ottiene 2,2 (nessun successo): risultati non entusiasmanti. Poiché in caso di pareggio vince il difensore, Luca decide di ripetere il lancio dei dadi, minacciando di mandare i suoi uomini nella fossa dei leoni se non combattono con più convinzione. Il nuovo risultato è 6,6,3 e i due lanci bonus, guadagnati grazie ai 6, danno 4 e 3, per un totale di 5 successi, il che permette a Luca di cominciare a scrivere un trattato di tecnica motivazionale... Lorenzo rimuove entrambe le sue Legioni Integre per assorbire quattro colpi subiti, mentre il quinto colpo è ignorato e il Generale di Lorenzo torna nel suo spazio Honestiores. Luca sposta il suo Esercito nella capitale e ottiene 2 Punti Gloria per la vittoria.

Successivamente, Luca gioca una carta blu di valore 3 ("Foederati") e usa l'Abilità per reclutare, nel suo Esercito in Thracia, i Goti che si trovano nella stessa provincia; ne nasce una discussione con Stefano sull'opportunità che quest'ultimo strappi all'Imperatore la Pannonia o l'Italia, ma Stefano chiarisce che la sua attenzione per l'immediato è rivolta ai 3 Franchi in Gallia. Luca gioca una carta blu da 2 ("Tributo") e usa l'Abilità per girare sul lato Inattivo i 3 Franchi in Gallia e impedire che in questo turno la Stabilità diminuisca, sperando che questo incoraggi Stefano ad attivarsi contro l'Imperatore.

Luca usa i 5 Punti Governo delle due carte giocate in precedenza per tentare di Nominare il Governatore in Thracia. Poiché gli servono solo 2 voti (2x3 Stabilità meno le sue 4 unità attualmente nella capitale), Luca vuole la sua quarta provincia, che per di più indebolirà l'Imperatore. Ottenuti facilmente i voti necessari per sostituire il Governatore di Lorenzo col suo, Luca piazza il suo Governatore nello spazio "2" in Thracia (la Stabilità scende di 1 a causa della sostituzione) e la Stabilità in Italia scende da 3 a 2 poiché l'Imperatore ha dovuto rimuovere dal tabellone un Governatore.

Poiché Stefano ancora farfuglia di attaccare l'Imperatore, Luca gioca 1 carta gialla da 3 ("Tumulto") per piazzare un Tumulto in Italia, poi aggiunge una carta gialla da 1, usando i 4 Punti Civili, per costruire una Basilica in Aegyptus (sfortunatamente, a causa dell'Evento attivo "Inflazione", il costo aumenta di 1).

Termina così la sua Fase Azioni e il rimanente Punto Influenza Militare della carta da 3 rossa va perduto.

Fase Verifica della Stabilità

Nessuna riduzione della Stabilità.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore

Non applicabile.

Fase Gloria

Luca guadagna 5 Punti Gloria in quanto governa 4 province in una delle quali c'è una Basilica.

Fase Compra/Elimina Carte

Luca ha 8 Punti Governo (2 ciascuno per Africa, Aegyptus, Macedonia e Thracia) con cui comprare o eliminare carte: compra una carta rossa da 4 ("Pretoriani"), che ora costa solo 4 Punti poiché governa 4 province e poi una carta blu da 3 ("Foederati") con i rimanenti 4 Punti (3 Punti più 1 perché in questo turno ha già comprato una carta). Entrambe le carte vengono messe nella sua Pila degli Scarti.

Fase Fine del Turno

Non ci sono segnalini Tumulto da aggiungere, né Barbari da capovolgere. Luca riporta la sua mano a 5.

Giocatore Blu Turno 6

Stefano deve rimuovere il segnalino Castra dall'Esercito in Gallia.

Fase Crisi

Il risultato del lancio è 8 che corrisponde alla voce Alemanni. Un terzo Alemanno è girato sul lato Attivo e i dadi vengono lanciati nuovamente: 4 e 5. Non c'è invasione.

Fase Azioni

Stefano gioca una carta gialla da 2 ("Questore") e spende 2 Punti Influenza Civile per piazzare 1 Milizia nel suo Esercito in Gallia. Gioca una carta rossa da 1 per attaccare in Gallia i Franchi Inattivi col suo Esercito: lancia 5, 3 (per le Legioni) e 5 (per la Milizia), infliggendo 3 colpi. I Barbari lanciano 2,4 e 3 e ottengono un colpo. Stefano ottiene 5 Punti Gloria: 2 per la vittoria e 3 per l'eliminazione di 3 Barbari, rimuovendo la Milizia per assorbire il colpo subito.

Risolta l'impegnativa battaglia, Stefano gioca una carta rossa per attaccare il Franco solitario in Hispania col suo Esercito. Lancia 2, 1 (per le Legioni) e 4 (per la Milizia) e non infligge colpi. Il Franco solitario, incattivito per la strage dei suoi fratelli in Gallia, lancia 6 e il lancio bonus è un 4: due colpi! Stefano rimuove la Milizia per assorbire il primo colpo e per il secondo colpo riduce una Legione da Integra a Indebolita.

Deluso, prosegue giocando una carta blu da 1 per tentare l'azione Nomina un Governatore in Macedonia. Necessita di 4 voti, ma con 1 dado solo fallisce.

Stefano gioca poi una carta gialla da 3 ("Tumulto") per piazzare un Tumulto in Pannonia usandone l'Abilità; inoltre aumenta la Stabilità dell'Hispania da 2 a 3 usando i Punti Influenza.

Infine piazza il Questore in Britannia, sfruttando la carta gialla da 2 che ha giocato all'inizio della fase.

Fase Verifica della Stabilità

La Stabilità in Hispania scende da 3 a 2 a causa del Franco Attivo all'interno della provincia.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore

Non applicabile.

Fase Gloria

Stefano guadagna 3 Punti Gloria perché governa 3 province.

Fase Compra/Elimina Carte

Stefano ha 6 Punti Governo (2 ciascuno per Hispania, Gallia e Britannia) con cui comprare o eliminare carte: compra una carta blu da 3 ("Foederati"), per 3 Punti, per poi eliminare una carta blu da 1 dalla Pila degli Scarti coi restanti 3 Punti.

Fase Fine del Turno

Non ci sono Tumulti da aggiungere, né Barbari da girare. Stefano pesca carte fino ad averne 5 in mano.

Giocatore Giallo Turno 6

Fase Ripristino

Lorenzo deve rimuovere i segnalini Castra e Questore dall'Italia.

Fase Crisi

Il risultato è 5, che corrisponde alla voce Sassanidi sulla Tabella Crisi. Un secondo Sassanide è girato sul lato Attivo e si lanciano nuovamente i dadi: 1,6. Poiché il risultato del dado nero è un 1, di norma ci sarebbe un'invasione Sassanide, ma l'abilità speciale di Ardashir provoca un'invasione di tutti i Sassanidi attivi: perciò 2 Sassanidi e Ardashir vengono piazzati in Syria (il dado bianco ha infatti un valore di 6).

Fase Azioni

Lorenzo gioca due carte gialle da 2 ("Questore") ed esegue due azioni Organizza i Giochi per rimuovere segnalini Tumulto da Italia e Pannonia. Poi piazza i segnalini Questore in Italia e Pannonia.

Gioca una carta rossa da 3 ("Manovra sul Fianco") per piazzare una terza Legione nel suo Esercito in Italia.

Gioca una carta blu da 3 ("Foederati") per reclutare nell'Esercito in Pannonia dal suo territorio d'origine un Alemanno; poi usa i 3 Punti Influenza Politica per l'azione Nomina un Governatore in Macedonia. Lancia 5,2,5 (3 voti) e non raggiunge i 4 voti necessari (2x2 di Stabilità attuale).

Infine gioca una carta rossa da 2 (Castra) per piazzare un Castra in Italia e creare un Esercito da una Legione in Pannonia con 1 Punto Influenza Militare, perdendo il Punto rimanente.

Fase Verifica della Stabilità

Nessuna riduzione della Stabilità.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore

Non applicabile.

Fase Gloria

Lorenzo guadagna 4 Punti Gloria: 2 per le due province che governa, 2 perché è la Stabilità dell'Italia e Lorenzo è Imperatore. Inoltre, il suo segnalino Turni Imperatore passa da 1 a 2 perché non ci sono Imperatori Rivali o Usurpatori sul tabellone.

Fase Compra/Elimina Carte

Lorenzo ha 4 Punti Governo (2 ciascuno per Italia e Pannonia), con cui comprare o eliminare carte. Rimuove una carta gialla da 1 dal suo mazzo degli scarti perdendo il Punto rimanente.

Fase Fine del Turno

Non ci sono Tumulti da aggiungere, né Barbari da girare. Lorenzo pesca carte fino ad averne 5 in mano.

Giocatore Rosso Turno 6

Fase Ripristino

Giuseppe deve rimuovere il segnalino Questore dalla Syria.

Fase Crisi

Il risultato dei dadi è 6, che corrisponde alla voce Goti. Un quarto Goto è girato sul lato Attivo e si lanciano nuovamente i dadi: 1,1. Un audace Goto invade la Thracia.

Fase Azioni

Giuseppe gioca una carta rossa da 3 ("Manovra sul Fianco") per aggiungere una terza Legione al suo Esercito in Galatia. Gioca poi una carta rossa da 1 per muovere l'Esercito in Syria e un'altra carta rossa da 1 per attaccare Ardashir e i due Sassanidi in Syria, decidendo di usare in questa battaglia l'Abilità "Manovra sul Fianco". Giuseppe lancia 2,5,4 infliggendo 2 colpi, mentre i Sassanidi lanciano 4,1,2 e 3 (Ardashir lancia 2 dadi) infliggendo un solo colpo. Poiché ha vinto la battaglia, Giuseppe non lancia nuovamente i dadi con "Manovra sul Fianco". Per i 2 colpi inflitti rimuove Ardashir e 1 Sassanide, mentre per il colpo subito gira una delle sue Legioni. Ottiene 4 Punti Gloria: 2 per la vittoria e 2 per l'eliminazione di 2 Barbari. Il Sassanide superstite è piazzato nel territorio d'origine ancora sul suo lato Attivo. Avendo con la sua vittoria ottenuto l'eliminazione di un Capo Barbaro, Giuseppe può scegliere se ottenere uno sconto di 2 Punti sulla prima Carta Militare che acquista in questo turno

Situazione sul tabellone alla fine del Turno 6.

o se aumentare gratuitamente di 1 la Stabilità in Syria, dove la battaglia ha avuto luogo. Giuseppe sceglie di incrementare la Stabilità da 2 a 3.

In seguito a questo risultato, Giuseppe gioca una carta rossa da 2 (Castra) per piazzare un segnalino Castra con il suo Esercito in Asia e usa 1 Punto Influenza Militare per rendere nuovamente Integra la sua Legione in Syria.

Gioca poi una carta blu da 1 per l'azione Nomina un Governatore in Macedonia, ma lanciando solo 1 dado e avendo bisogno di 4 voti, l'operazione, come prevedibile, fallisce.

Giuseppe termina la sua Fase Azioni perdendo il residuo Punto Influenza Militare della sua carta rossa da 2.

Fase Verifica della Stabilità

Nessuna riduzione della Stabilità.

Fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore

Non applicabile.

Fase Gloria

Giuseppe ottiene 3 Punti Gloria per le 3 province che governa.

Fase Compra/Elimina Carte

Giuseppe ha 8 Punti Governo (1 per la Galatia, 3 per la Syria e 4 per l'Asia) con cui comprare o eliminare carte: li spende tutti e 8 per comprare 1 carta gialla da 4 (Usurpatore). Il costo è doppio perché il valore 4 della carta è superiore al numero delle province che governa, pari a 3.

Fase Fine del Turno

Non ci sono Tumulti da aggiungere, né Barbari da girare. Giuseppe pesca carte fino ad averne 5 in mano.

A questo punto della partita Lorenzo, che ha un vantaggio in Turni da Imperatore, guadagnerebbe 10 Punti Gloria a meno che gli altri giocatori non si attivino per deporlo e reclamare il trono. Tuttavia, l'Impero di Lorenzo non è molto stabile e Luca gli ha già tolto il controllo di una provincia espandendo i territori governati dalla sua potente Famiglia. Nel frattempo, Giuseppe ha iniziato con successo a reclamare un proprio trono personale in Oriente come Usurpatore. Ma riuscirà Stefano, lasciato solo in Occidente, a eguagliare o addirittura superare i risultati degli altri giocatori?

13. NOTE STORICHE

13.1 Carte Influenza

Carta rossa 1: Scultura non identificata di un soldato romano.

Castra: La parola latina *Castra* indica, tra le altre cose, un accampamento fortificato costruito dalle Legioni a scopo difensivo. Quando erano vicine ai nemici, le Legioni costruivano degli "accampamenti mobili". Si scavava una trincea intorno all'accampamento gettando il terriccio all'interno, in modo da poter costruire una palizzata e in cima si piantavano dei pali che i soldati trasportavano durante le marce. ***Grafica:*** Disegno originale creato per il gioco da Dariusz Buraczewski.

Manovra sul Fianco: La manovra sul fianco riduce considerevolmente la capacità di manovra dell'avversario e la sua capacità di difendersi. Tra i più famosi attacchi sul fianco della storia c'è quello che portò alla vittoria di Annibale a Cannae contro i Romani nel 216 a.C. ***Grafica:*** Affresco nella sinagoga della città romana di frontiera di Dura Europos, risalente al 250 d.C.

Guardia Pretoriana: I Pretoriani avevano il compito di proteggere l'Imperatore. Ma erano, allo stesso tempo, la più grande minaccia alla sua vita. La Guardia Pretoriana o il suo Prefetto giocarono un ruolo nell'omicidio di Commodo nel 192, di Caracalla nel 217, di Eliogabalo nel 222 e di Pupieno e Balbino nel 238. L'imperatore Pertinace fu sostenuto dai Pretoriani nel 193, per poi venire assassinato dagli stessi tre mesi più tardi per aver tentato di costringerli ad accettare nuove misure disciplinari. ***Grafica:*** Il soccorso della Guardia Pretoriana. Parte dell'Arco di Claudio, eretto per commemorare la conquista della Britannia, è un rilievo in marmo ospitato al museo del Louvre-Lens, risalente al 51-52 d.C.

Carta blu 1: Statua in marmo di un aristocratico romano in toga, con testa rielaborata dell'imperatore Nerva (1. Secolo d.C). Museo Vaticano Chiaramonti.

Tributo: È un fatto storico che i Romani pagassero un tributo alle Tribù Barbare (sostanzialmente una "mazzetta") per farle desistere dai saccheggi e rimandarle a casa loro. Per esempio, Alessandro Severo su consiglio della madre cercò di corrompere i Franchi che avevano invaso la Gallia, attirandosi il disprezzo delle legioni che avrebbero voluto punire l'insolenza dei Galli e che alla fine uccisero lui e sua madre. ***Grafica:*** Foto del tesoro di 15 Kg. di monete romane di bronzo e d'argento, risalente al terzo secolo d.C., scoperto da archeologi svizzeri nel luglio 2015 nel comune di Ueken, nella Svizzera settentrionale.

Foederati: Ai *Foederati* erano concessi particolari diritti e privilegi in cambio di assistenza militare. Il termine designava anche, soprattutto in epoca imperiale, i gruppi di mercenari Barbari ai quali era generalmente concesso di insediarsi all'interno dell'Impero. In sostanza, Roma dava loro terra in cambio di aiuto nella difesa dell'Impero. ***Grafica:*** Una scena della Colonna di Traiano: tre Barbari Foederati seguono un legionario Romano. Le spirali che li circondano sono buccine (trombe che si usavano durante le battaglie).

Damnatio Memoriae: Espressione latina la cui traduzione letterale recita "condanna della memoria", che significa che il ricordo di una persona caduta in disgrazia doveva essere cancellato. Era una

forma di disonore che il Senato Romano poteva deliberare contro i traditori o contro chi aveva recato discredito allo Stato e il cui scopo era quello di cancellare ogni traccia dell'interessato dalla memoria storica di Roma. ***Grafica:*** Tondo Severiano (199 d.C. circa), dipinto della famiglia Severo con ritratti di Settimio Severo, sua moglie Giulia Domna e i figli Caracalla e Geta. Il volto di Geta è cancellato a causa della damnatio memoriae richiesta dal fratello.

Carta gialla 1: Dipinto "Il venditore di tappeti" di Ettore Forti (1850 -1940).

Questore: Il Questore era il magistrato incaricato della gestione delle finanze della città. Col passare del tempo i suoi compiti crebbero fino a includere la riscossione di imposte e tributi della provincia, come anche il reclutamento dei soldati per il servizio militare. Alla fine, ciascun Governatore di provincia aveva il suo Questore. La carta presuppone che il questore segua i vostri interessi nella provincia mentre la vostra attenzione è concentrata altrove. ***Grafica:*** Litografia a colori di un Questore di Jacques Grasset de Saint-Sauveur (1757 – 1810).

Tumulto: Nell'antica Roma vivevano più di un milione di persone, molte delle quali prive di un'occupazione regolare. Per quanto potenti, anche gli Imperatori dovevano ingraziarsi questa enorme massa di Romani; lo facevano distribuendo grano e organizzando grandi spettacoli per distrarre il popolo. Famosi i versi del poeta satirico Giovenale: "duas tantum res anxius optat: panem et circenses" ("due cose soltanto [la gente] desidera così ardentemente: il pane e i giochi circensi"). Non si può fare un gioco sull'antica Roma senza una carta che descriva questa folla vociante e minacciosa. ***Grafica:*** Disegno di Augustyn Myris (1700 -1790). La folla inferocita uccide Publio Clodio Pulcro.

Usurpatore: Persona che (illegittimamente, NdT) pretende o ambisce a un titolo o a un incarico: nel caso specifico, di Imperatore Romano. La maggior parte degli imperatori spese molto tempo e denaro per eliminare diversi usurpatori durante il proprio regno. ***Grafica:*** La regina Zenobia al cospetto dell'Imperatore Aureliano di G.B. Tiepolo (1696-1770).

13.2 Eventi

Grafica: Tutte le illustrazioni delle Carte Evento sono creazioni originali di Kurt Miller.

1 Peste di Cipriano: Pandemia che afflisse l'Impero Romano dal 251 al 270 (probabilmente vaiolo), a cui in età moderna è stato dato il nome di San Cipriano, vescovo di Cartagine, testimone oculare che la descrisse.

2 Ardashir: Fondatore dell'Impero Sassanide.

3 Re Sacerdote di Emesa: Uranio Antonino riuscì a difendere la Siria contro Shapur I nel 253, per poi dichiararsi Imperatore quando capì che le sue gesta a Roma non erano apprezzate.

4 Gli alleati di Palmira: La sconfitta dell'Imperatore Valeriano nel 260 e la sua prigionia nelle mani del monarca sassanide Shapur I lasciarono gran parte delle province orientali alla mercé dei Sassanidi. Odenato, sovrano del regno di Palmira, attaccò i Sassanidi prima che potessero attraversare l'Eufrate infliggendo loro una importante sconfitta. Fu ucciso nel 267 in circostanze misteriose (si dice che Roma fosse preoccupata del suo crescente potere), lasciando alla guida del regno di Palmira la moglie Zenobia.

5 Shapur I: Figlio di Ardashir, cui successe come Re dell'Impero Sassanide alla morte del padre nel 242. L'evento più importante del suo regno fu la sconfitta decisiva dei Romani nella battaglia di Edessa, nella quale fu catturato l'imperatore romano Valeriano. L'imperatore non fu mai liberato e per il resto della sua vita Shapur se ne servì come di uno sgabello per montare a cavallo.

6 Postumo: Marco Postumo fu un Imperatore Romano d'occidente originario delle province. Intorno al 260 usurpò il potere dell'Imperatore Galieno, assumendo titolo e funzioni di Imperatore nelle province occidentali di Gallia, Britannia e Hispania, fondando il cosiddetto "Impero delle Gallie". Governò per quasi 10 anni prima di essere ucciso dalle sue truppe.

7 Ludi Saeculares: Festività religiosa romana che prevedeva sacrifici e rappresentazioni teatrali, tenuta a Roma ogni 100-110 anni. Le celebrazioni duravano tre giorni e tre notti.

8 Cniva: Condottiero dei Goti che invase l'Impero Romano riuscendo a conquistare Filippopoli nel 250 e a uccidere l'Imperatore Decio nella battaglia di Abrittus. Per la prima volta un Imperatore Romano era stato ucciso in battaglia da un Barbaro.

9 Zenobia: Seconda moglie di re Odenato. Alla sua morte, nel 267, divenne Imperatrice di Palmira. Nel 269 aveva esteso l'Impero conquistando l'Egitto e decapitando il prefetto romano che aveva tentato di riconquistarlo. Governò sull'Egitto fino al 271, quando venne sconfitta in battaglia e fu presa in ostaggio dall'imperatore romano Aureliano.

10 Cattivi Auspici / 14 Buoni Auspici: La pratica di divinare la volontà degli Dei osservando il volo degli uccelli.

11 Razzie / 12 Preparativi di Guerra: Le attività dei Barbari lungo i confini dell'Impero non furono costanti, aumentando o diminuendo nel corso degli anni.

13 Inflazione: L'Impero Romano dovette affrontare l'inflazione causata da anni di svalutazione della moneta; lo strumento più semplice a disposizione degli imperatori per finanziare le loro campagne consisteva nell'alterare il conio deprezzandolo tramite bronzo e rame.

14 Diocleziano: Nato nel 244 e morto nel 312, Imperatore di Roma (284-305). Le sue riforme strutturali stabilizzarono l'Impero e segnarono la fine della Crisi del III secolo.

13.3 Plancia Giocatore

Honestiores: A partire dal secondo secolo d.C. gli appartenenti agli strati sociali più elevati vennero definiti "honestiores" in contrapposizione agli "humiliores", i più umili. Appartenevano agli honestiores senatori, cavalieri, le classi dirigenti delle province dell'Impero e i veterani dell'esercito di alto grado. Gli honestiores godevano di particolari privilegi, in particolare nel diritto penale (erano puniti con sanzioni più lievi se colpevoli di un reato penalmente perseguibile).

Riconoscimenti

Autori: Wray Ferrell & Brad Johnson

Art Director: Rodger B. MacGowan

Illustrazione Scatola e Design: Rodger B. MacGowan

Grafica Segnalini: Dariusz Buraczewski

Illustrazioni Carte Evento: Kurt Miller

Illustrazione Mappa: Mark Simonitch

Regole e Carte Riassuntive: Charles Kibler

Supervisori: Scott Blanton, Aaron Cinzori, Jonathan Squibb

Coordinatore di Produzione: Tony Curtis

Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Playtesters: Vorremmo ringraziare le persone che hanno giocato a *Time of Crisis* in questi anni durante le convention e i gruppi di gioco. I vostri contributi ci hanno aiutato a trasformare in gioco un'idea. In particolare vorremmo ringraziare:

- Scott Blanton, Jeremy Maciejewski, Jed Humphries, Jamey Cribbs, e The Gamer's Armory
- Gordon Pueschner e the First Minnesota Historical Wargame Society
- Bill Dyer, Mark Ashton, Bill Desmarais, Lee Proctor, Glenn McMaster, Joe Abrams e il gruppo Ludophilia
- Jim Murray e il suo gruppo di gioco

Edizione Italiana

Progetto Editoriale e Supervisione: Alessandro Lanzuisi

Responsabile Produzione: Giuseppe Tamba

Progetto Grafico: Claudia Varesi

Revisione: Lorenzo Maria Conti, Stefano Armenia

Impaginazione: Lorenzo Maria Conti, Claudia Varesi

Traduzione Regolamento: Luca Pasquinucci

Traduzione Elementi: Lorenzo Maria Conti, Stefano Armenia, Luca Pasquinucci

Si ringraziano per il supporto Shaharam Fazaee, Luca Pasquinucci e Giuseppe Tamba

Domande Frequenti

I Barbari o gli Imperatori Rivali riducono la Stabilità delle province neutrali?

No. La Stabilità viene ridotta solo nella fase Verifica della Stabilità del turno di un giocatore. Quindi, per esempio, un Imperatore Rivale riduce solamente la Stabilità della provincia che occupa e quella dell'Italia nel turno del giocatore che controlla quella stessa provincia e/o è Imperatore. Imperatori e Governatori Neutrali non svolgono turni di gioco, quindi la loro Stabilità non viene mai ridotta in questo modo.

I Barbari nell'Esercito di un giocatore subiscono gli effetti dell'Evento "Cattivi Auspici" ?

Sì. I Barbari nell'Esercito di un giocatore sono considerati una Legione.

Il privilegio della Basilica si applica all'Azione Nomina un Governatore generata dall'abilità della carta "Guardia Pretoriana" ?

Sì.

In due giocatori cosa accade agli Eventi che mettono in gioco i Capi Barbari Sassanidi?

Vengono svolti normalmente. I Sassanidi non entrano mai in gioco con soli 2 giocatori, quindi svolgere questi Eventi equivale a ignorarli. Svolgili per non dover ricordare di ignorarli.

I Capi Barbari si considerano Barbari? Nello specifico un Capo Barbaro senza altri Barbari al seguito impedisce l'azione Costruisci un'Opera Pubblica nella provincia dove è presente?

Considera sempre i Capi Barbari come Barbari, non sono altro che Barbari più forti.

Posso attaccare i Barbari attivi nei loro Territori d'Origine?

Sì. Con l'azione Muovi un Esercito puoi spendere un Punto Influenza Militare per spostare un tuo Esercito in una regione adiacente. Le regioni sono le provincie, le aree di mare e i Territori d'Origine dei Barbari. Puoi quindi muovere in un Territorio d'Origine e attaccare i Barbari Attivi presenti.

Cosa accade alle Province dell'Usurpatore quando la loro Stabilità scende sotto tre?

Nulla. Una Stabilità di tre è richiesta solo durante la fase Espansione dell'Impero dell'Usurpatore affinchè la provincia ne entri a far parte, ma non è richiesto di mantenere tale Stabilità in seguito.